Manual de usuario

Spot Pro 575





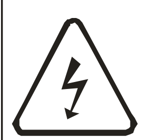
POR SU PROPIA SEGURIDAD, POR FAVOR LEA ESTE MANUAL, ANTES DE REALIZAR LA DEL USUARIO DETENIDAMENTE ANTES DE PROCEDES A SU ARRANQUE.

Toda persona implicada en la instalación, manejo y mantenimiento de este aparato tiene que estar cualificada para realizar dichas operaciones.

INTRODUCCIÓN

Antes de realizar su instalación inicial, asegúrese de que el aparato no ha sufrido ningún desperfecto durante su transporte. Si hubiese algún desperfecto en el por favor consulte con su proveedor y no realice su instalación.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD



!PELIGRO¡

Mantenga el aparato fuera del alcance de la humedad y la lluvia.
Desconecte el aparato de la corriente antes de abrir la carcasa.

Este aparato ha salido de nuestro establecimiento en absolutas perfectas condiciones. Para mantener esta condición y asegurar un manejo seguro, es absolutamente necesario para el usuario seguir todas las instrucciones de seguridad y notas de advertencia descritas en este manual del usuario.

Los daños causados por no seguir las instrucciones descritas en este manual de usuario no estarán sujetas ningún tipo de garantía. El proveedor no aceptará responsabilidad por ningún defecto o problema resultante de un mal uso del aparato.

Si el aparato ha estado expuesto a cambios de temperatura (p.e. tras el transporte), no lo enchufe inmediatamente. La condensación de agua producida por el cambio de temperatura puede dañar el aparto. Deje el aparato desconectado hasta que el aparato alcance la temperatura ambiente.

Este aparato pertenece a la clase de protección I. El aparato sólo debe ser conectado con un enchufe de la clase I.

Asegúrese de que la tensión de alimentación donde va a ser instalado el aparto no es mayor de la indica para el aparato (vea el capitulo de características, o en panel trasero del aparato).

Asegúrese de que el cable de alimentación no esta expuesto a ningún objeto con superficies cortantes. Comprueba el estado del cableado regularmente para asegurarse de que no ha sufrido ningún desperfecto. Desconecte el aparato de la corriente antes de proceder a su limpieza o en previsión de un largo periodo de inoperatividad.
Durante el arranque inicial del aparato puede surgir olor o humo, esto es normal y no significa deterioro o fallo en el aparato.

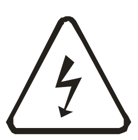
Atención: ¡No toque la caja del aparato durante su funcionamiento (la carcasa del aparato se caliente)!





!PELIGRO DE INCENDIO¡

No instalar el aparato cerca de productos o superficies inflamables



!PELIGRO¡

!No mirar directamente a la fuente de luz, las personas sensibles puede sufrir un ataque epilecticoi

Manténgalo fuera del alcance de los niños y de personal no cualificado.

INSTRUCCIONES DE MANEJO

Este aparato es un efecto luminoso para crear efectos de decoración. Este producto esta diseñado solamente para su uso en interior.
Este aparato ha sido diseñado para uso profesional por ejemplo para uso en conciertos, discotecas, etc.
Este aparato no a sido diseñado para un trabajo continuo, realice pausas durante su trabajo para aumentar la vida útil del aparato.
No agite el aparato. Evite la fuerza bruta en su instalación o durante su manejo.
Nunca alzar el aparato por la cabeza del proyector. Siempre coger el aparato por las asas de transporte.
Asegúrese de que el lugar donde se va a proceder a su instalación no esta expuesto a calor extremo, humedad o polvo.
El símbolo - - -m indica la distancia (m) mínima a los objetos iluminados. La distancia entre la salida de luz y el área iluminada no debe ser menor ha este valor.

Para garantizar una ventilación optima , debe respectar un espacio de minina de 50 cm alrededor del aparato.

Durante el periodo de montaje, desmontaje y operaciones de mantenimiento del aparato asegúrese de que la zona de influencia del aparato no esta accesible.

Para una montaje por encima de la cabeza, fije el aparato con el anclaje apropiado y con su correspondiente cable de seguridad. El cable de seguridad ha de estar sujeto el los enganche establecido para ello en el aparato, jamás fije el cable de seguridad a las asas de transporte.
La lámpara nunca debe ser encendida cuando el objetivo o alguna cubierta de la caja está abierta, al operar lámparas de descarga hay un peligro de explosión y una gran radiación ultravioleta que puede causar quemaduras.

Maneje el aparato sólo después de haberse familiarizado con sus funciones. No permita el manejo a personas que no conozcan lo suficiente el aparato. La mayoría de los daños causados por su manejo es debido al manejo de personal inexperto.
Si el aparato debe ser transportado, utilicé el embalaje original para evitar posibles desperfectos en el transporte.
¡Por razones de seguridad las modificaciones no autorizadas en el aparato están prohibidas y son causa de perdida de garantía!
Cuando el aparato sea utilizado de un modo distinto al descrito en este manual, esto puede provocar daños en el aparato y la expiración de la garantía. Todo uso



diferente puede causar daños como por ejemplo cortocircuitos, quemaduras, descargas eléctricas, explosión de la lámpara, caídas, etc.

DESCRIPCIÓN DEL APARATO

Características

Pan / Tilt de 8 y 16 bit de resolucion para un movimiento suave y preciso. Pan de 630º de rotación, Tilt de 265º.
Enfoque electronico.
Strobe/Shutter: obturador de alta velocidad dual-blade. Strobe de de 0-15 hz o aleatorio.
Dimer de ajuste mecanico de 0% a 100%.
Colores:
  Una rueda de color con 8 filtros dicroicos más blanco.
  Efecto rainbow.
Gobos:
  2 ruedas de gobos.
  6 gobos con velocidad de rotación ajustable, más abierto y efecto rainbow.
  7 gobos fijos más abierto, y efecto rainbow.
  Gobo shake y indice de gobo.
Prisma de 3 caras con velocidad de rotación ajustable en dos direcciones con 16 macros de efectos de prisma.
8 programas pregrabados.
Pantalla: dirección digital y configuración de las funciones.
Reset local o remoto.
Interruptor local de encendido y apagado.
Auto test de todas las funciones.
Muestra de cada uno de los valores de los canales DMX.
Almacenamiento de programas: Edición y almacenamiento de programas para incorporar en la EEPROM a través del control en el panel frontal o un controlador externo, puede salvar un máximo de 48 escenas, y ejecutar los programas almacenados con la opción “RUN” del panel frontal.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

Instalación y reemplace de la lámpara.

Antes de reemplazar la lámpara espere a que se enfrié, durante su funcionamiento, la lámpara puede alcanzar altas temperaturas.

Durante el proceso de instalación de la lámpara no toque que el cristal. Use siempre un paño para la inserción y sustracción.

No instale la lámpara con un nivel de voltaje superior al indicado, esto puede producir altas temperaturas, para las que el aparato no esta diseñado para su disipación.

Para su instalación es necesario un lámpara de tipo MSD 250/2 GY9.5.

Procedimiento.

Desatornille los tornillos de fijación de la cubierta de la lámpara y extráigala del portalámpara.
Coloque la lámpara en el portalámparas.



Vuelva a colocar el portalámparas y atornille los tornillos.
Ajuste la lámpara usando los tornillos marcados para ello, como se describe más abajo.

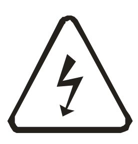
Por favor recuerde que si la lámpara no es de encendido en caliente, tiene que esperar uno 10 minutos aproximadamente antes de volver ha encender la lámpara.



!ATEN CIÓN ¡

No utilizar el aparato con la carcasa abierta.

Montaje del aparato.



!PELIGRO¡

Al instalar el aparato debe de terner en cuenta la normativa EN 60598-2-17 y las normas nacionales al respecto. La instalacion solo debe de ser realizada por personal autorizado.

La sujeción del aparato debe de ser fabricado de formar que puede soportar 10 veces el peso del aparato durante una hora sin sufrir deformaciones permanentes, la instalación debe de contar con medidas suplementarias de seguridad, por ejemplo un cable de seguridad.

Antes de la puesta en marcha inicial, la instalación tanto de medidas de seguridad como de los aparatos ha de ser revisada por personal cualificado.

El propietario de la instalación tendrá que asegurarse de que la instalación sea revisada, por lo menos una vez al años.

Instalación

El aparato debe de ser instalado fuera del alcance del publico.
La instalación del aparato en lugares elevados requiera, cálculos de capacidad de carga, materiales usados en la instalación, e inspecciones periódicas del material utilizado y el aparato.
No trate de instalar el aparato usted mismo si no tiene los conocimientos necesario para ello, una instalación deficiente puede provocar daños personales y materiales.

Atención: En caso de caída, el proyector puede causar daños cuantiosos, tanto a personas como a materiales. Si existe alguna duda en la seguridad de la instalación, ***NO INSTALE EL APARATO***.



Cerciórese antes de realizar el montaje, de que el área donde va ha ser instalado el aparato puede soportar 10 veces el peso del aparato.



!PELIGRO DE INCENDIO¡

Al realizar la instalacion asegurese de que no hay ningun tipo de material ha una distancia minima de 50 cm.



!PRECAUCIÓN¡

Solo realice la instalacion con los accesorios de seguecion apropiados. Asegurese de que el aparato esta instalado con todas las medidas de seguridad necesarias.

El aparato puede ser colocado directamente en el suelo o puede ser instalado en cualquier posición en un truss sin alterar sus características funcionales.
La base del proyector puede ser instalada en 2 modos diferentes.
Para un montaje por encima de la cabeza (altura de montaje >100 cm), siempre asegure el proyector con un cable de seguridad, que puede aguantar 12 veces el peso del aparato. Inserte el cable de seguridad en el orificio en la base y en el truss o en lugar de fijación seguro. La longitud máxima de caída no debe superar los 20 cm.
Un cable de seguridad ya utilizado o estropeado nunca debe de ser reutilizado.

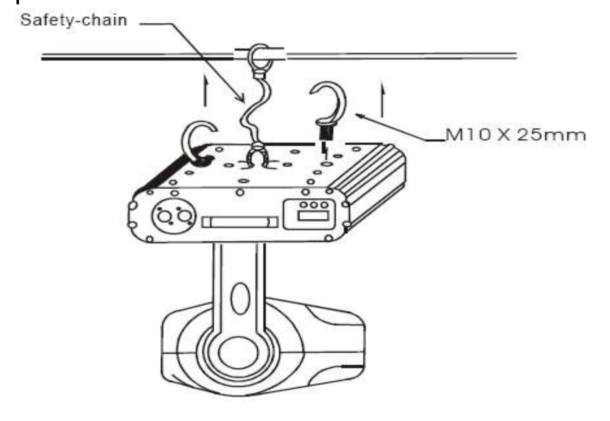


!PRECAUCIÓN¡

!Antes de la primera puesta en marcha, la instalacion debe de ser revisarda por un tecnicoi

Método 1º: Instalación por medio de anclajes convencionales.

Atornille una abrazadera con un tornillo M10 y una tuerca directamente a cada uno de los agujeros marcados en la base del aparato. Sujete el cable de seguridad en los agujeros marcados en la base el aparato, y fíjelo en anclaje de seguridad donde se va a sujetar el aparato.





Método 2º: Instalación por medio de los anclajes tipo Omega.

1.- Soportes Omega.
2.- Garras
3.- Cable de seguridad.
4.- Anclajes de Quick-Lock

Atornille una abrazadera a cada uno de los soportes Omegas, por medio de un tornillo M12. Inserte los fijadores del Quick-Lock en los agujeros respectivos en la base del aparato. Gire los quick-lock completamente hacia la derecha, Instale el segundo soporte Omega, fije el cable de seguridad en los agujeros marcados para ello.



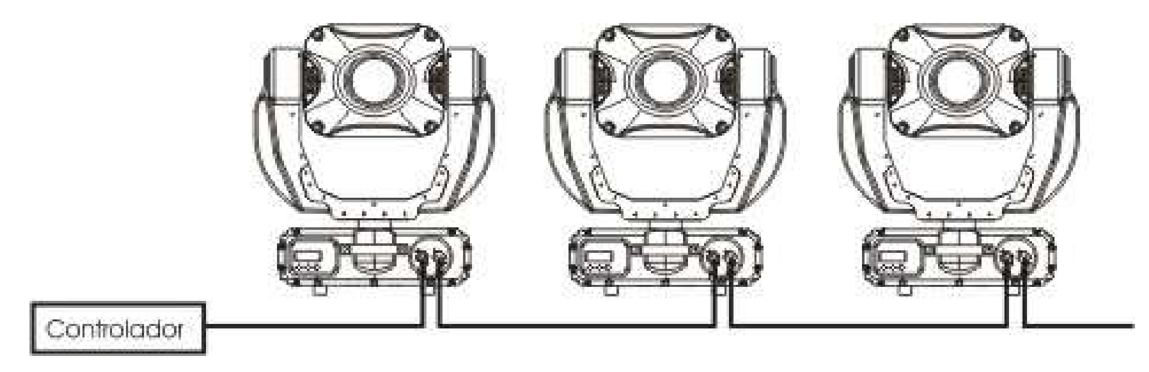
Conexión DMX 512.

Conexión entre controlador y aparato.

La conexión entre controlador y el aparato o entre un aparato y otro se realizara con cable de dos polos mas malla. La conexión se efectuara mediante conectores XLR de tres vías. La configuración de los conectores tiene que ser según el esquema de abajo:

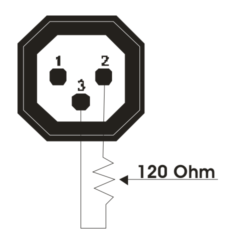


Conecte el conector XLR hembra a la salida del controlador, y la otra punta a la entrada en el aparato. Para enlazar dos aparatos, conecte el terminal hembra del cable al conector de salida en el aparato y el conector macho al conector de entrada en el otro aparato.



Conexión DMX 512 con terminador

Cuando la instalación de una señal de DMX 512 tenga una gran distancia o sea en una zona de mucho ruido eléctrico, por ejemplo en una discoteca, es recomendable usar un terminador DMX. Un terminador de DMX es simplemente un conector XLR de 3 vías y una resistencia de 120 Ohm. entre en pin 2 y el pin 3, conectado a la salida del ultimo aparato.





Establecimiento de la dirección DMX 512 del aparato.

La dirección DMX del aparato se puede establecer mediante el panel de control situado en la base del aparato. La dirección de DMX del aparato es el primer canal a través le llegan las instrucciones al aparato desde el controlador. Por ejemplo, si la dirección de DMX aparato es la 114 y el aparato utiliza 8 canales, entonces el aparato utilizara los canales del 114 hasta el 122 para recibir las instrucciones del controlador. Si uno o más aparatos tienes la misma dirección, estos reaccionaran de la misma manera a los mandatos del controlador.

Para establecer la dirección de DMX, pulse las teclas de UP / DOWN (subir / bajar) hasta la dirección deseada.



En el display de la pantalla puede parecer determinada información para conocer el estado del aparato. Si entre la "A" y el primer numero de la dirección ("A.001") aparece un punto, esto indica que el aparato esta recibiendo señal de DMX desde el controlador, si este no esta indica que el aparato no esta recibiendo señal de DMX ("A001"). Si entre el ultimo numero de la dirección y el siguiente numero ("A00.1") aparece un punto esto indica que la lámpara del aparato esta encendida, de los contrario ("A001") la lámpara se encuentra apagada.

Panel de control.

El panel de control no ofrece varias posibilidades, Por ejemplo, puede ajustar la dirección de comienzo, encender y apagar la lámpara, ejecutar un programa almacenado en el aparato, o un Reset. Para ello pulse el botón de "ENTER" durante 3 segundo aproximadamente para entrar al menú principal, para mover por el menú utilicé el botón de "up" (subir"), use la tecla de "ENTER" para confirmar la selección, para cambiar los valores de una función utilice la tecla de "up", para salir de una función utilice la tecla de "EXIT/DN".



	Menú Princ.	Submenú	Menú de extensión	Pantalla	Función
0	MODE	ADDR	VALU	A001~A511 (AXX)	Ajustar la dirección de comienzo de DMX
			SLAV	ON/OFF (SLAV)	Ajuste de modo SLAVE
			EBOC	ON/OFF	Dirección DMX por controlador externo
		RUN	AUTO	ALON (AU-A)	Programa Run automático Stand Alone
				MAST (AU-M)	Programa Run automático como master
			SOUN	ALON (SO-A)	Programa Run mediante sonido Stand Alone
				MAST (SO-M)	Programa Run mediante sonido como master
		DISP	VALU	D-00~D-30 (DXX) D-00	Indicar el valor DMX
			RDIS	ON/ OFF	Inversión de la pantalla
			CLDI	ON/OFF	Apagar la pantalla
1	LAMP	OPEN	ON/OFF		Encender / apagar la lámpara
		ONLI	ON/OFF		Lámpara mediante controlador externo
		DELA	D–00 ~ D-59, D-15		Encender lámp. con retardo
2	SET	RPAN	ON/OFF		PAN-Reverse
		RTIL	ON/OFF		TILT-Reverse
		REST	ON/OFF		Reset
		LODA	ON/OFF		Regresar a los ajustes originales
		VER	V-1.0~V-9.9		Software versión
3	ADJU	LADJ	ON/OFF		Ajustar la lámpara
		TEST	T–01 ~ T–30		Test de las funciones
4	TIME	MATI	0000~9999 (Stund.)		Horas del aparato
		LATI	0000~9999 (Stund.)		Horas de la lámpara
		CLMT	ON/OFF		Función de servicio
		CLLT	ON/OFF		Cancelar las horas de servicio de la lámpara
5	EDIT	STEP	S01 ~ S48		Definir el nombre de steps en el Run
		SC01 ~ SC48	C–01 ~ C–30	01XX (00~FF) 30XX (00~FF)	Editar las escenas
			TIME (Sek.)	T – – X (1~9)	Ajustar el step-time
			CNIN	ON/OFF	Editar las escenas controlador externo



Funciones principales

MODE - LAMP - SET - ADJU - TIME - EDIT

MODE	Menú principal	
MODE		Pulse el botón de "ENTER" durante 3 segundos para entrar en "MODE" menú principal.
MODE -	ADDR	Pulse la tecla de "UP" para seleccionar la opción de "ADDR", "RUN" o "DISP" y pulse "ENTER" para entrar en el submenú
	RUN	
	DISP	

ADDR	Configuración de dirección DMX, configuración de mode ESCLAVO	
MODE - ADDR -	VALU - A001-A511	
	SLAV - ON/OFF	
	EBOC - ON/OFF	

VALU	Configuración de canal de DMX
Con esta función fijaremos la dirección de DMX para el aparato a través del panel de control	
Paso 1º	Seleccione el valor "VALU" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", y utilice las teclas de "UP" o "EXIT/DN" para seleccionar la dirección deseada.
Paso 3º	Pulse "ENTER" para confirmar la dirección
Paso 4º	Pulse "EXIT/DN" para salir de la función

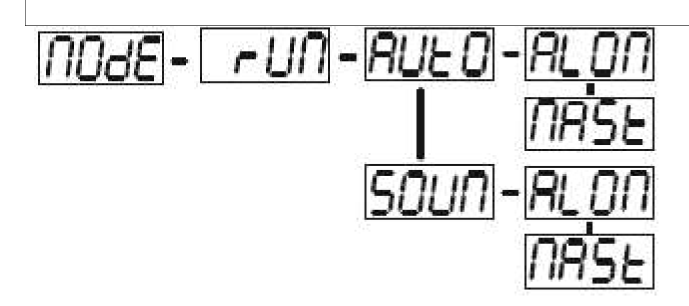
SLAV	Configuración de modo "ESCAVO"
Con esta función puede establecer el aparato como "ESCLAVO"	
Paso 1º	Seleccione el valor "SLAV" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", la pantalla mostrara "ON" o "OFF".
Paso 3º	Utilice "UP" para seleccionar "ON" para activar la función o "OFF" para no activarlo.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar la selección
Paso 5º	Pulse "EXIT/DN" para volver al menu principal.

EBOC	Sin función

RUN	Llamar a un programa almacenado, configuración principal

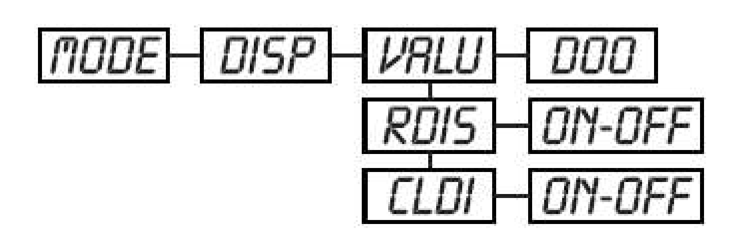


Con la función **"RUN"**, puede llamar a un programa almacenado en la memoria del aparato. Puede ajustar el numero de steps bajo “STEP”. Puede editar las escenas individuales a través de la función “EDIT”. Poder llamar a escenas automáticamente (“AUTO”), es decir con el step time ajustado o controlado por el sonido (SOUND). La selección "ALON" significa modo Stand Alone y "MAST" que es aparato está definido como master.



Paso 1º	Seleccione “AUTO” o “SOUN” por medio del botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER” para seleccionar la opción deseada y entrar al submenú
Paso 3º	Seleccione “AUTO” o “MAST” ayudándose del botón de “UP”
Paso 4º	Pulse “ENTER” para confirmar la selección.
Paso 5º	Pulse “EXIT/DN” para salir al menu principal.

dISP	Visualizar el valor de DMX, inversión de pantalla y apagado de pantalla



VALU	Indicar el valor DMX
Con esta función puede indicar el valor de DMX de cada canal	
Paso 1º	Seleccione el valor “VALU” utilizando el botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla mostrara “D-00”
Paso 3º	Seleccioné el canal deseado con ayuda de la tecla de “UP”
Paso 4º	Pulse “ENTER” para confirmar el canal
Paso 5º	La pantalla mostrara “DXXX” donde “XXX” es el valor de DMX
Paso 6º	Pulse “EXIT-DN” para volver al menú principal

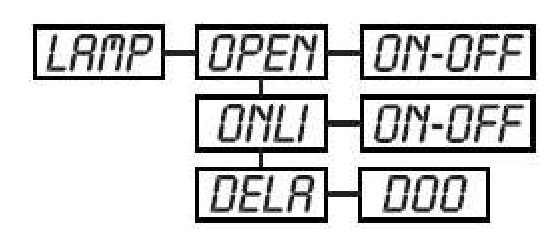
RDIS	Inversor de la pantalla
Con esta función se puede invertir la pantalla, para cuando el aparato esta volteado	
Paso 1º	Seleccione el valor “rDIS” utilizando el botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla mostrara “ON” o “OFF”
Paso 3º	Pulse “UP” para seleccionar “ON” cuando quiera activar esta función, o para seleccionar “OFF”, la pantalla girara 180º
Paso 4º	Pulse “ENTER” para confirmar el valor
Paso 5º	Pulse “EXIT-DN” para volver al menú principal

CLDI	Apagar la pantalla



Con esta función se puede activar para que la pantalla se apague después de 2 minutos.	
Paso 1º	Seleccione el valor "CLDI" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", la pantalla mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" cuando quiera activar esta función, o para seleccionar "OFF", para desactivar esta función.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar el valor
Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal

LAMP	Visualizar el valor de DMX, inversión de pantalla y apagado de pantalla



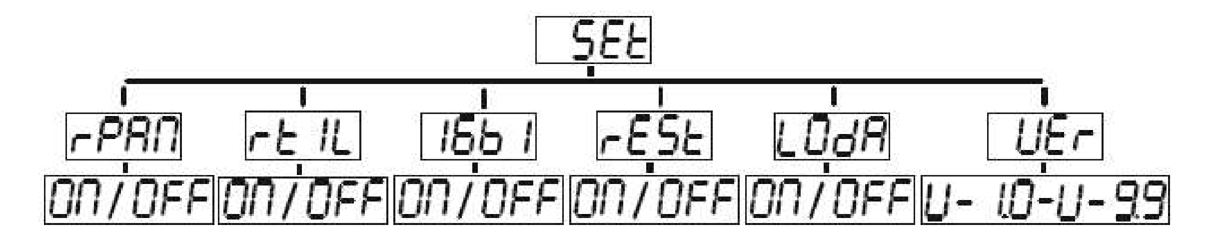
OPEN	Encendido y apagado de lámpara.
Con esta función usted puede apagar o encender la lámpara por pedio del panel de control.	
Paso 1º	Seleccione el valor "OPEN" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, se mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para encender la lámpara, o "OFF" para apagar la lámpara.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar.
Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal

ONLI	Encendido y apagado de lámpara a través del controlador.
Con esta función usted puede apagar o encender la lámpara a través del controlador externo	
Paso 1º	Seleccione el valor "ONLI" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, se mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para encender la lámpara, o "OFF" para apagar la lámpara.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar.
Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal

DELA	Encendido y apagado de lámpara con retardo.
Con esta función usted puede apagar o encender la lámpara con un tiempo de retardo.	
Paso 1º	Seleccione el valor "DELA" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, la pantalla indicara "D-00", con esta selección la lámpara se enciende si ningún retardo.
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar el tiempo de retardo, entre "00" y "FF" minutos, por ejemplo "D-03" indicara que la lámpara se encenderá después de 3 minutos.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar.
Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal



SET	Segundo menú principal



rPAN	Inversor de movimiento PAN
Con esta opción podremos invertir el movimiento de PAN	
Paso 1º	Seleccione el valor "RPAN" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, se mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para activar la función, o "OFF" para desactivar la función.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar.
Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal

rt IL	Inversor de movimiento TILT
Con esta opción podremos invertir el movimiento de TILT	
Paso 1º	Seleccione el valor "RPAN" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, se mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para activar la función, o "OFF" para desactivar la función.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar.
Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal

16b I	Cambio entre 16 bit y 8 bit
Con esta función usted puede cambiar desde 16 bit de resolución a 8 bit	
Paso 1º	Seleccione el valor "16BI" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", en la pantalla aparecera "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para la resolucion de 16 bit, o "OFF" para activar la resolución de 8 bit. El movimiento fino en el PAN y el TILT se desactivara.
Paso 4º	Pulse "ENTER" o "EXIT/DN" para salir al menu principal.

REST	Reset
Con esta función realizares un "Reset" del aparato a través del panel de control	
Paso 1º	Seleccione el valor "REST" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, se mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para activar la función, o "OFF" para desactivar la función.
Paso 4º	Pulse "ENTER" o "EXIT/DN" para salir al menu principal.

LOdA	Cargar los valores de fabrica
Con esta volveremos a los valores iniciales del aparato, los que venían de fabrica.	
Paso 1º	Seleccione el valor "LODA" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, se mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para activar la función, o "OFF" para desactivar la función.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar.



Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal

VER	Mostrar la versión del aparato
Con esta función mostraremos la versión del software del aparato.	
Paso 1º	Seleccione el valor "VER" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", la pantalla indica "V-X.X", "X.X" indicar el numero de la versión del software del aparato, por ejemplo "V-1.0" o "V-2.6", etc.
Paso 3º	Pulse "ENTER" o "EXIT-DN" para volver al menú principal

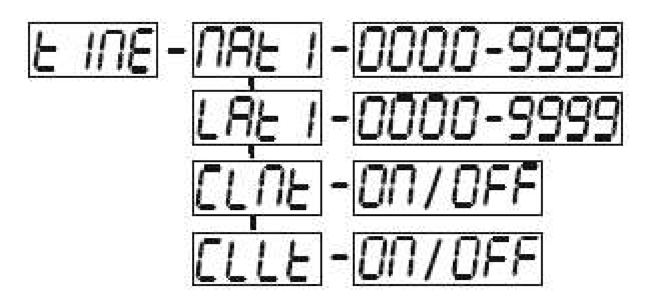
ADJU	Tercer menú principal

AdJU - LAdJ - ON/OFF
tESt - t-01 - t-30

LAdJ	Ajuste de lámpara
Con esta función, puede ajustar la lámpara mediante el panel de control. El shutter se abre completamente para poder la lámpara. En este modo, el aparato no reacciona a ningún señal de control proveniente del controlador.	
Paso 1º	Seleccione el valor "LADJ" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", para entrar en el submenú, se mostrara "ON" o "OFF"
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar "ON" para activar la función, o "OFF" para desactivar la función.
Paso 4º	Pulse "ENTER" para confirmar.
Paso 5º	Pulse "EXIT-DN" para volver al menú principal

tESt	Funciones de Test.
Con esta función puede comprobar todas las funciones del aparato.	
Paso 1º	Seleccione el valor "TEST" utilizando el botón de "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", la pantalla mostrara "T-xx" donde "XX" es la función que deseamos verificar.
Paso 3º	Pulse "UP" para seleccionar el canal que se desea testear.
Paso 4º	Pulse "ENTER" o "EXIT/DN" para salir de esta función

tIME	Cuarto menú principal



MAtI	Horas de servicio del aparato
Esta función nos muestra las horas que el aparato ha estado funcionando	
Paso 1º	Seleccione el valor "MATI" utilizando el botón de "UP"



Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla indica “XXXX”, “XXXX” indica el numero de horas.
Paso 3º	Pulse “UP” para seleccionar el canal que se desea testear.
Paso 4º	Pulse “ENTER” o “EXIT/DN” para salir de esta función

LAt I	Horas de servicio de la lámpara.
Esta función nos muestra las horas de servicio de la lámpara.	
Paso 1º	Seleccione el valor “LATI” utilizando el botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla indica “XXXX”, “XXXX” indica el numero de horas.
Paso 3º	Pulse “UP” para seleccionar el canal que se desea testear.
Paso 4º	Pulse “ENTER” o “EXIT/DN” para salir de esta función

CLLt	Reinicializar el contador de horas de la lámpara.
Esta función nos muestra las horas de servicio de la lámpara.	
Paso 1º	Seleccione el valor “CLLT” utilizando el botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla indica “ON” o “OFF”.
Paso 3º	Pulse “UP” para seleccionar “ON” para activar la función, “OFF” para cancelar la función.
Paso 4º	Pulse “ENTER” para confirmar la selección
Paso 5º	Pulse “EXIT/DN” para salir al menú principal

CLnt	Reinicializar el contador de horas del aparato.
Esta función nos muestra las horas de servicio de la lámpara.	
Paso 1º	Seleccione el valor “CLNT” utilizando el botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla indica “ON” o “OFF”.
Paso 3º	Pulse “UP” para seleccionar “ON” para activar la función, “OFF” para cancelar la función.
Paso 4º	Pulse “ENTER” para confirmar la selección
Paso 5º	Pulse “EXIT/DN” para salir al menú principal

Edit	Quinto menú principal

StEP	Selecciona el numero de STEPS para el modo “RUN”
Establece el numero de steps para un programa ejecutado en modo “RUN”	
Paso 1º	Seleccione el valor “STEP” utilizando el botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla mostrara “S-XX”, donde “X” indica el numero total de steps que se puede memorizar, hasta un máximo de 48 para el modo “RUN”, por ejemplo “D-05” “RUN” llama a las primeras 5 scenas.
Paso 3º	Pulse “ENTER” para confirmar la selección y salir del esta opción.

SC01	Edición de programas.
Método a.) Definición de una escena a través del panel de control Con esta opción se podrán editar los programas que luego van a ser llamados con la opción “RUN”	
Paso 1º	Seleccione el valor “SC01” utilizando el botón de “UP”
Paso 2º	Pulse “ENTER”, la pantalla mostrara “SC-XX”, donde “X” indica el numero de escena a editar.
Paso 3º	Ajuste el numero de escena a editar mediante el botón de “UP”.

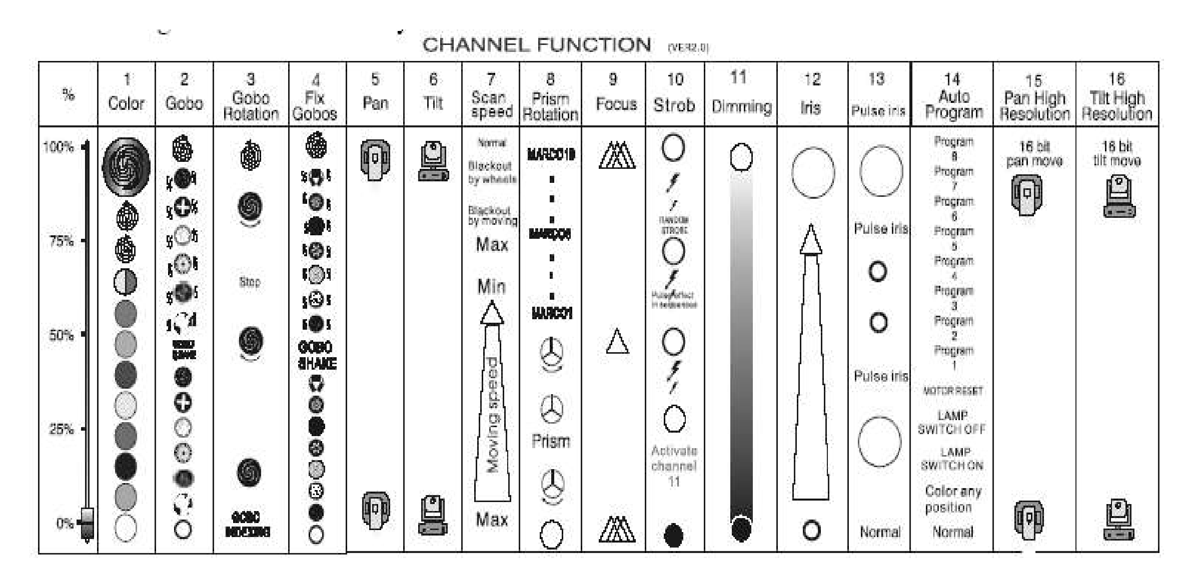


Paso 4º	Pulse el botón de "ENTER" la pantalla mostrar "C-XX" donde "X" indica el numero de canal, por ejemplo "C-01" editaremos el canal numero 1.
Paso 5º	Seleccione el canal deseado usando "UP", y pulse "ENTER" para confirmar la selección
Paso 6º	La pantalla indica el valor de DMX para el canal selección como "11XX" donde "11" es el numero del canal y "XX" es el valor de DMX de 00 a FF
Paso 7º	Use "UP" para ajustar el valor del DMX al valor deseado.
Paso 8º	Pulse "ENTER" para confirmar el valor de DMX, y volver a modificar otro valor.
Paso 9º	Repita los Paso 5 al 9.
Paso 10º	Una vez que haya terminado de modificar todos los canales, en la pantalla se mostrará "tIME".
Paso 11º	Pulse "ENTER" para editar el tiempo, en la pantalla se mostrara "t—X", donde "X" es el tiempo necesario para ejecutar la escena actual.
Paso 12º	Ajuste el tiempo mediante el botón de "UP"
Paso 13º	Pulse "ENTER" para confirmar los valores, y mostrar los valores de la escena siguiente automáticamente.
Paso 14º	Repita los pasos de 3 al 14 para asignar los valores a las demás esceneas.
Paso 15º	Pulse "EXIT/DN" para salir del menú y volver al menú principal.
Método b.) Definición de una escena por medio de un controlador externo.	
Paso 1º	Seleccione "SC01" a través de la tecla "UP"
Paso 2º	Pulse "ENTER", en la pantalla se mostrara "SC01"
Paso 3º	Pulse "ENTER" la pantalla mostrara "C01".
Paso 4º	Seleccione "CNIN" por medio del botón de "UP"
Paso 5º	Pulse "ENTER" en la pantalla se mostrara "OFF"
Paso 6º	Pulse "UP" para seleccionar "ON"
Paso 7º	Pulse "ENTER", la pantalla mostrara "SC02", se ha cargado satisfactoriamente la primera escena.
Paso 8º	Ajuste el sep-time según se indica en el paso 12 del método anterior.
Paso 9º	Llamar a la segunda escena in el controlador
Paso 10º	Repite los paso del 5 al 11 para cargar los datos.
Paso 11º	Pulse "EXIT/DN" para salir de esta opción.



INSTRUCCIONES DE MANEJO.

La cabeza móvil esta controlado por medio de 16 canales.



Canal 1: Selecciona uno de los 9 colores, colores cíclicos o efecto rainbow.
Canal 2: Selecciona un de los 6 gobos disponibles o el abierto, gobos cíclicos, o gobo shake.
Canal 3: Selecciona la velocidad de rotación de los gobos y la dirección.
Canal 4: Selecciona uno de los siete gobos más abierto, ciclo de gobos + gobo shake.
Canal 5: movimiento PAN (630º).
Canal 6: Movimiento TILT (265º).
Canal 7: Velocidad de PAN/TILT, y selección de black-out.
Canal 8: Selecciona prisma o lente normal, rotación de prismas y velocidad, más de 16 macros de prisma.
Canal 9: Ajuste electronico del enfoque.
Canal 10: selección de velocidad de strobe, dimmer y cierre y apertura del obturador, más strobe aleatorio.
Canal 11: Control de dimmer de 0 a 100% (solo se activa si el canal 10 se encuerta entre 32 y 63).
Canal 12: Movimiento de iris de 5 a 100%.
Canal 13: Ritmo del iris.
Canal 14: Control de auto programas, encendido de lampara, reset de motores, apagado de lampara.
Canal 15: Movimiento PAN de 16 bit.
Canal 16: Movimiento TILT de 16 bit.

Funciones de canales DMX y valores.

Canal 1 rueda de colores

Abierto / Blanco	0-13
Naranja	14-27
Azul	28-41
Verde	42-55
Amarillo	56-69
Rojo	70-83
Magenta	84-97



Azul claro	98-111
Amarillo y verde	112-128
Efecto raindo de rapido a lento.	129-187
Sin rotación	188-193
Efecto rainbow de lento a rápido.	194-255

Canal 2 Rueda de gobos

Abierto	0-9
Rot. Gobo1	10-19
Rot. Gobo2	20-29
Rot. Gobo3	30-39
Rot. Gobo4	40-49
Rot. Gobo5	50-59
Rot. Gobo6	60-69
Rot. Gobo1 shake de lento a rapido	70-89
Rot. Gobo2 shake de lento a rapido	90-109
Rot. Gobo3 shake de lento a rapido	110-129
Rot. Gobo4 shake de lento a rapido	130-149
Rot. Gobo5 shake de lento a rapido	150-169
Rot. Gobo6 shake de lento a rapido	170-189
Rot. de la rueda continua de lento a rapido.	190-255

Canal 3 Rotación de gobo.

Rotación de rápido a lento	0-127
Rotación de adelante hacia atrás de rapido a lento.	128-187
Sin rotación	188-193
Rotación de atrás hacia delante de lento a rapido.	194.255

Canal 4 Rueda de gobos fijos.

Abierto.	0-13
Gobo 1.	14-27
Gobo 2.	28-41
Gobo 3.	42-55
Gobo 4.	56-69
Gobo 5.	70-83
Gobo 6.	84-97
Gobo 7.	98-111
Gobo 1 shake de lento a rapido.	112-127
Gobo 2 shake de lento a rapido.	128-143
Gobo 3 shake de lento a rapido.	144-159
Gobo 4 shake de lento a rapido.	160-175
Gobo 5 shake de lento a rapido.	176-191
Gobo 6 shake de lento a rapido.	192-207
Gobo 7 shake de lento a rapido.	208-223
Rotación de rueda de lento a rapido.	224-255

Canal 5 Movimiento PAN (8 bit).



Canal 6 Movimiento TILT (8bit).

Canal 7 velocidad de movimiento de PAN/TILT.

Máxima velocidad	0-14
De máximo a mínima velocidad	15-225
Blackout de movimiento	226-235
Blackout para todo cambio de rueda	236-245
Sin función	246-255

Canal 8 Rotación del prisma de 3 caras, prisma y macros de gobos.

Abierto	0-3
De adelante hacia atrás de rapido a lento	4-63
Sin rotación	64-67
De atrás hacia adelante de lento rapido.	68-127
Macro 1	128-135
Macro 2	136-143
Macro 3	144-151
Macro 4	152-159
Macro 5	160-167
Macro 6	168-175
Macro 7	176-183
Macro 8	184-191
Macro 9	192-199
Macro 10	200-207
Macro 11	208-215
Macro 12	216-223
Macro 13	224-231
Macro 14	232-239
Macro 15	240-247
Macro 16	248-255

Canal 9 Enfoque

Ajuste continuo de lejos a cerca	0-255

Canal 10 Shutter y strobe

Obturador cerrado	0-31
Control de dimer (obturador abierto)	32-63
Efecto strobe de lento a deprisa	64-95
Sin función (obturador abierto)	96-127
Efecto pulse en sequencia	128-159
Sin función	160-191
Efecto strobe aleatorio de lento a rapido	192-223
Sin función (obturador abierto).	224-255

Canal 11 Dimmer

Intensidad de 0 a 100%	0-255



Canal 12 Iris

De minimo a maximo diametro (El canal 12 debe de estar entre 0 y 31)	0-255

Canal 13 Ritmo de iris

Minimo diametro a maximo	0-31
Ritmo cerrado de la rapido a lento	32-143
Ritmo abierto de lento a rapido	144-255

Canal 14 Encendido / apagado de la lámpara, reset, programas internos.

Cambio de color normal, busqueda de la posicion atraves de la distancia.	0-19
Cambio de colores normal, busqueda de la posición siempre en dirección de las agujas del reloj	20-39
Encendido de lampara	40-59
Apagado de lampara	60-79
Reset de motores	80-99
Programa interno 1	100-119
Programa interno 2	120-139
Programa interno 3	140-159
Programa interno 4	160-179
Programa interno 5	180-199
Programa interno 6	200-219
Programa interno 7	220-239
Programa interno 8	240-255

Canal 15 Movimiento fino de PAN (16 bit).

Canal 16 Movimiento fino de TILT (16 bit).

MENSAJES DE ERROR

Cuando el aparato en marcha, en aparato hace un reset de todas las funciones . Cuando en la pantalla se muestra "XXEr", significa que hay un error en uno o mas canales. "XX" significa el canal en el que se ha producido en error.
Cuando la pantalla muestra por ejemplo "04Er" significa que ha habido un error en el canal 4. Si hay un error en el canal 1, 2 y 4 al mismo tiempo, los avisos de error se muestran como "01Er", "02Er","4Err" parpadeando 5 veces en la pantalla, después el aparato hace otro reset. Cuando los avisos de error aparecen otras 3 veces, el aparato detectara si hay mas de 3 errores. Cuando hay 3 errores o mas, el aparato se bloqueara. Cuando hay menos de 3 errores, sólo los canales con errores no funcionaran.

01Er:
Defecto en la rueda de colores 1. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotocelula defectuosa o sin magnetismo) o cuando el motor paso a paso está



defectuoso. El error es que la rueda de colores no está en la posición predertiminada después del Reset.

02Er:
Defecto en la rueda de gobos giratorios. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotoceluda defectuoso o sin magnetismo) o cuando el motor paso a paso está defectuoso. El error es que la rueda de gobos giratorios no está en la posición predertiminada después del Reset.

03Er:
Defecto de index en la rueda de gobos. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotoceluda defectuoso o sin magnetismo) o cuando el motor paso a paso está defectuoso. El error es que la rueda de gobos no está en la posición predertiminada después del Reset.

04Er:
Error en la rueda de gobos fijos. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotoceluda defectuoso o sin magnetismo) o cuando el motor paso a paso está defectuoso. El error es que la rueda de gobos no está en la posición predertiminada después del Reset.

05Er:
Error en el movimiento de PAN. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotoceluda defectuoso o sin magnetismo) o cuando el motor paso a paso está defectuoso. Este error se debe a que despues de haber hecho el reset la cabeza no se encuentra en el lugar predeterminado.

06Er:
Error en el movimiento de TILT. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotoceluda defectuoso o sin magnetismo) o cuando el motor paso a paso está defectuoso. Este error se debe a que despues de haber hecho el reset la cabeza no se encuentra en el lugar predeterminado.

08Er:
Error en la rueda de prismas. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotoceluda defectuoso o sin magnetismo) o cuando el motor paso a paso está defectuoso. El error es que la rueda de prisma no está en la posición predertiminada después del Reset.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

El propietario debe de asegurarse de que las instalaciones de las maquinas y las medidas de seguridad son inspeccionas por personal cualificado por lo menos una vez al año, después de la inspección de puesta en marcha.

Durante la inspección, debe de tenerse en cuenta los siguientes puntos:
1) Todos tornillos con cuales el aparato o partes del aparato están sujetos, deben estar atornillados firmemente y no deben tener ninguna deformación.
2) No deben de tener deformaciones en la carcasa, fijaciones y lugar de instalación (techo, trusses, etc).
3) Las partes móviles como ejes, rodamientos y otros no deben ningún rastro de desgaste (por
ejemplo fatiga de material o deterioraciones y no deben girar con holguras.
4) Los cables de conexión eléctricos no deben sufrir deterioraciones, fatiga de material, etc.



Otras instrucciones dependerán del lugar de la instalación y la utilización deben que ser observadas por un instalador competente y problemas de seguridad deben ser eliminados.



!PRECAUCIÓN¡

Desenchufe el aparato antes de empezar cualquier operación de matenimiento.

Recomendamos una limpieza frecuente del aparato. Utilice un paño suave que no suelte pelusa humedecido. ¡No se debe usar alcohol o disolventes bajo ninguna circunstancia!



!PRECAUCIÓN¡

!La lente debe de ser reemplazada cuando este deteriorada y el funcionamiento se vea afectadoi

La lente del objetivo requiere una limpieza semanal ya que el líquido de humo tiende a acumular residuos reduciendo la emisión de luz muy rápidamente. El ventilador debe ser limpiado mensualmente. Los gobos deben ser limpiados con un cepillo suave.

Los filtros de color dicroico, la rueda de gobos y las lentes internas deben ser limpiadas cada 3 meses. El interior del proyector debe ser limpiado al menos una vez al año utilizando un aspirador o aire a presión. Las partes rotativas deben ser lubrificadas cada 6 meses para un funcionamiento optimo. Utilice una jeringa con una aguja fina para lubricar. La cantidad de aceite no debe ser excesiva para evitar que el aceite pueda escapar durante la rotación.
Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llevadas a cabo únicamente por personal autorizado. No hay piezas que necesiten de servicio dentro del aparato excepto la lámpara y el fusible. Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llevadas a cabo únicamente por personal autorizado.

Por favor vuelva a leer las instrucciones: "Instalar / reemplazar la lámpara".

ESPEDIFICACIONES TÉCNICAS.

Fuente de alimentación :
☐ 240VAC, 50Hz; ☐240VAC,60Hz.
Consumo : max. 800W
Lampara : MSR 575W
Motores : 14 micro motores
Dimensiones del embalaje :73 x 58 x 62 cm.
Peso neto : 34 KGS;
Peso Bruto: 39 KGS;